

**PLAKAT!!! PLAKAT!!! PLAKAT!!! PLAKAT!!!**

**RYSUJEMY  
THORGALA...**



**Wywiad  
z Grzegorzem  
Rosińskim**

**ARMADA**



**Nowość w Klubie  
Świata Komiksu!**

**OPOWIEŚCI  
Z TELGUUTH**



**Jak zostać  
Bogiem?**

# ŚWIAT KOMIKSU

**Nr 19 wrzesień 2000  
cena 6.90 zł**



## W świecie THORGALA...

**NOWA EDYCJA KLUBU ŚWIATA KOMIKSU!**

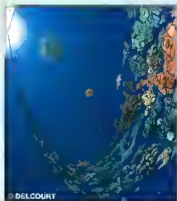
ISSN 1505-1783



## ARMADA

str. 3

Armada to konwój tysięcy statków kosmicznych zamieszkiwanych przez przedstawicieli wielu ras. Przemierza on galaktyki w poszukiwaniu istot inteligentnych. Mimo ogromnego potencjału intelektualnego uczestników konwoju, nie wszystkim wiedzie się dobrze. Rasa Hothów wymiera z powodu braku przestrzeni do życia. Aby funkcjonować potrzebują oni bardzo wysokiej temperatury. To właśnie ich wódz, Hellig zostaje wysłany, by zbadoć nowo odkrytą planetę i ewentualnie przystosować ją do potrzeb swego ludu. Nie wie, że mieszka na niej przedstawicielka zu-



pełnie nieznannej Armadzie dwunożnej rasy o białej skórze. Navis, bo tak się nazywa dziewczyna, postanawia za wszelką cenę bronić swej zielonej planety przed zamierami Hothów.

„Świat Komiksu” prezentuje tylko fragment tej fascynującej opowieści o zaskakującym zakończeniu. Cały album ukaże się we wrześniu w ramach Klubu Świata Komiksu.

Scenarzysta albumu, Jean-David Marvon i rysownik, Philippe Buchet są znani czytelnikom z zabawnych historii fantasy z serii „W poszukiwaniu odpowiedzi” prezentowanych na łamach magazynu.

## Witajcie!

Ten numer „Świata Komiksu” ma charakter szczególny – gościnny na naszych łamach samego Thorgala. Znajdziecie tu plakat, kilka tekstów publicystycznych oraz komiksy o Thorgalu narysowane przez... Truśkiewskiego, Śliadzi, Łodniaka.

Thorgalowski numer SK rozpowie Jasienna komiksowa święta – czyli 60. rocznicę Festiwalu Komiksu (7-8.X), którego gościem będzie sam Grzegorz Rosiński. Na ten dzień przygotowaliśmy premię dwóch albumów – nowego Thorgala („Arachnos”) i pierwszego tomu cyklu „Skągie utraconych ziem” zatytułowanego „Stoben”.

Ala to nie koniec dobrych wiadomości. Grzegorz Rosiński spotka się z czytelnikami także w Warszawie, Gdańsku i Wrocławiu. Spotkania te odbędą się na terenie „EMPIKów”. Szczegółowych informacji szukajcie wewnątrz numeru, w prasie lokalnej i internecie.

Kolejną wydaną jest antologia „Komiks”, prezentująca prace ponad dwudziestu polskich autorów młodego pokolenia, niajako sumując komiksowy dorobek lat 90-tych i pokazując rysowników, którzy mogą być w nadchodzącym stuleciu. Ten wydany będzie aktywnie, ale w małym nakładzie – szukajcie go na 60. rocznicę Festiwalu, w dobrych księgarniach i w naszym wysyłkowym klubie.

Pozdrawiam serdecznie i do zobaczenia w 60. rocznicę

*Tomasz Kołodziejczak*

PS Smutna wiadomość – plano „Gwiezdna Wojna Komiksu” została zamknięta. Ostatni, szósty numer, jest jeszcze w kioskach. Kolejna przygoda ze światem Lucasa najprawdopodobniej ukaże się w 61. rocznicę w ramach KSK.

## WYSTĘPUJĄ:

str. 3 **ARMADA**  
Ogień i Popiół  
(sc. Marvon rys. Buchet)

str. 11 **KLUB ŚWIATA KOMIKSU**

str. 15 **SĘDZIA DREDD**  
K. Wagner, rys. Davis

str. 21 **SINISTER & DEXTER**  
sc. Aonett, rys. Gibson

str. 26 **PULP SCI-FI**  
sc. Kennie, rys. Halsline

str. 31 **KONKURS**

str. 32 **MAPA PRZYGÓD THORGALA**

str. 35 **GDYBY THORGALA RYSOWAŁ...**

str. 39 **KALENDARYUM**

str. 40 **THORGAL A MITOLOGIA GERMAŃSKA**

str. 41 **FANTASTYCZNA PODRÓŻ**  
Wodne Rusalki  
(sc. Le Benedict, rys. Rosiński)

str. 46 **WYWIAD Z GRZEGORZEM ROSIŃSKIM**

str. 47 **VAN HAMME**

str. 48 **SKARGA UTRACONYCH ZIEM**

str. 51 **OPOWIEŚCI Z TELGUUTH**  
sc. Moore, rys. O'Neil

str. 56 **KOMIKSENDENCJA**

str. 57 **NABUCHODINOZAU**  
sc. L. erie, rys. W. en ocler

str. 59 **BRYGADA SPECJALNA**  
(sc. i rys. Achde)

str. 61 **TITEUF**  
(sc. i rys. Zep)

## ŚWIAT KOMIKSU

WYDAWNICTWO EGMONT POLSKA  
06-810 Warszawa, ul. Światła 16  
Tel.: 625-10-08, fax: 625-29-49  
© Egmont Polska 2000  
E-mail: sk@egmont.pl

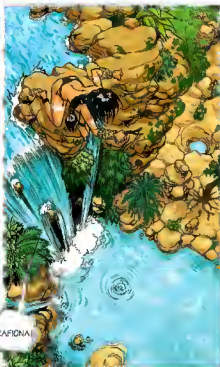
Redaguje zespół:  
Tomasz Kołodziejczak  
(redaktor naczelny),  
Kasia Chamerańska,  
Artur Szrejter

Opracowanie graficzne:  
Krzysztof Winiarczyk

Okładka: Thorgal © LOMBARD

Redakcja nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam.  
Materiałów niezamówionych redakcja nie zwraca.

# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ



WASZA WYSOKOŚĆ,  
ZWIADOWCA ZOSTAŁ  
NAMIERZONY U STÓP  
TRZECIEGO WODOSPADU

TO DOKRZE.  
PO ZACZĄŁEM JUŻ  
TRACIĆ CIERPLIWOŚĆ



WODZĄ GÓR



# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ

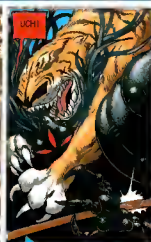
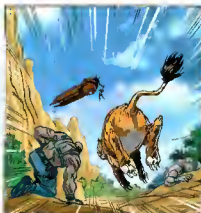




# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ



# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ



SC. MORVAN, RYS. BUCHET

# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ



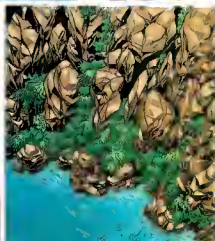
A NIECH TO!



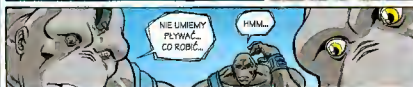
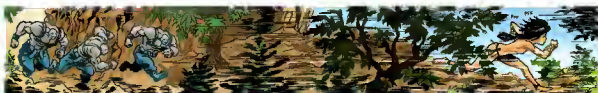
SHIVEL!

KUSZ SIĘ,  
TY KUPO  
ZŁOMU!

NO DÓŻ WASZA POSTOJNOŚĆ  
MÓJ SYSTEM NIE ZAMIERA PROGRAMÓW  
BOJOWYCH!



# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ





# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ



TEN CZWORNOG USZKODZIŁ  
WIELE MOICH ODNÓG  
TERMICZNYCH. MOJA  
TEMPERATURA SPADŁA O 87,2%.  
NIE WYTRZYMAŁ DŁUGO W TYCH  
WARTOŚCIACH!



CO ZA BRAK  
ORGANIZACJI!  
ARMADA POWINNA  
MI PRZYDZIAĆ  
FRACJON  
BOJOWYCH!

LEPIEJ SIĘ  
SPRAWIŁ, NŻ TA  
BANDA DOŻALNYCH  
IDIOTÓW



SNIVELI WRACAJ  
NA PROM!

SNIVELI GŁYBYSZ  
MNIE!

FASCYNUJĄCE..



WASZA DOSTOJNOŚĆ,  
ZAUWAŻYŁEŚ TEN  
PRZEDMIOT? TO  
ZAAWANSOWANE NARZĘDZIE!  
I BEZ WĄTPIENIA – BRONI!

FAKT, ŻE POSIADAM  
SIĘ NIA DOKŁADNE  
STWORZENIE ŚWADZĄCE  
ŻE OSIĄGNIĘŁO ONO  
WYŻSZE STADIUM  
EWOLUCJI.

ALÉ JEŚLI JEST INTELIGENTNE, JAK  
WYJAŚNIĆ, ŻE ZWIADOMCY NIE ZAUWAŻYLI  
GO PODCZAS POSZUKIWANIA? I GDZIE  
ZNIKAŁ ZWIADOMCA, KTOREGO SZUKAMY?  
DLACZEGO JEGO SYGNAŁ DOBIEGAŁ OD  
TEJ DZIKUSI? I SKĄD TA  
ISTOTA MIAŁA TAK DOSKONAŁY  
ARTEFAKT? KTO GO WYKONAŁ?

DOBYĆ!!



ZAMARZAM TUTAJ!

PROSZĘ  
SIĘ NIE  
NIEPOKOIĆ.

JUŻ  
PROGRAMUJĘ  
TRASĘ  
POWROTNA!



DLACZEGO CI GŁUPCY  
NIE WYKORZYSTALI  
BRONI, ŻEBY  
POKONAĆ  
PRZECIWNIKA?

SĄ ŻYWI POSKUSZENI  
ROZKAZAŁEŚ IM  
TYLKO SOKRYĆ  
WROGA.



TYM RAZEM WYBĄM JAKIE  
ROZKAZY! MACIE PROŚIĆ I POLICAĆ  
DOKŁADNIE, UWAŻAJĄC NA WSZYSTKIE  
DOSTĘPNE ŚRODKI!

PROM GOTÓWY, WASZA  
DOSTOJNOŚĆ. PROSZĘ  
ZAJĄĆ MIEJSCE.

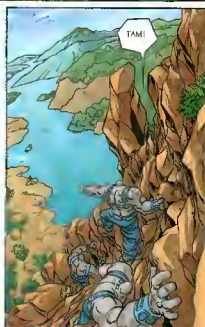


PRZERAŻ BAZE, ŻEBY  
PRZYSŁALI SI POSRAJ!



# ARMADA: OGIEŃ I POPIÓŁ

© DELCOURT 1998, fragment z albumu „SILAGE: A FEU ET A CENDRES” przeł. Marja Maliniewicz-Saniewicz



# SĘDZIA DREDD

SZTUKA DLA SZTUKI

MEGA-CITY JEDEN TRÓJKA  
FAKTYCZNY DZIEŃ SZTUKI  
WŁADZE NIE ZAUWAŻAJĄ, ŻE ŻADNA  
JAKA ZE STARYM MISTKIEŁ

POWINNIŚCIE SIĘ  
PODDAĆ, KIEDY  
MIELIŚCIE OKAZJĘ  
NIE



GALERIA MALLORY'EGO

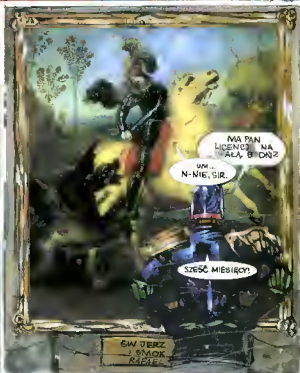
- WYSTAWA ŻYWEJ SZTUKI

OZCZĘDZILIŚCIE  
WASZĄ GOLENIACZKĄ  
KURSU SZTUKI  
ULICZNEJ

JOHN  
WAGNER

SIMON  
DAVIS

JERZY  
SZYMCZAK









CZY ZAŁWAŻYŁEŚ,  
ŻEBY NIKTOS Z NAS  
SIE RUDOZYŁ?

ODPUŚĆ  
DOBIE TE  
GADKE  
CWANIAKU

WSZYSCY  
ZDZISIAKOCIE MIAŁO  
CHCE ZOBACZYĆ  
WARTĘ TIWARTE

THE ARDEN  
GRUNEWIE



ALE TO NIE SĄ  
MĄSKII!



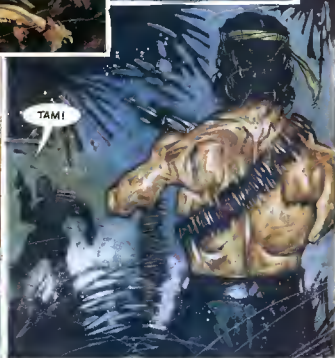
MY TAK  
WYGLĄDAMY!



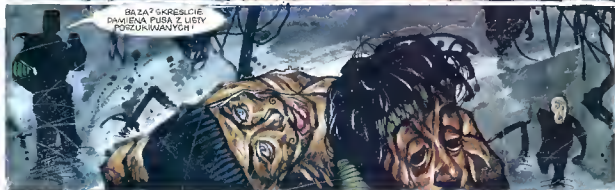
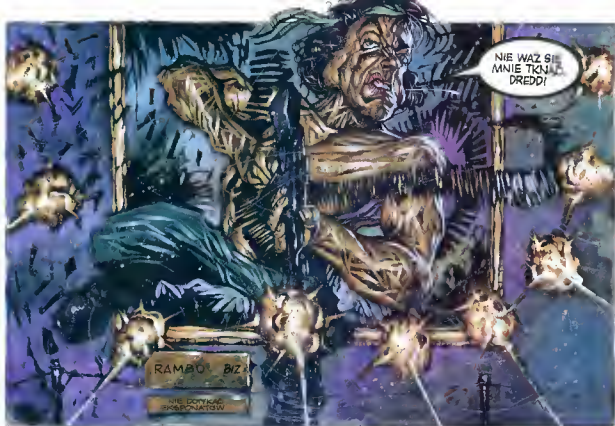
NIELEGALNI  
PRZYJACZEL!



PUS  
MUSI SIE  
ODZIES TU  
UKRYWAC



TAM!







OTO DOWIĄDŁE, MIASTO, KTÓRE  
SIĘ ZACZYNA I NIGDY NIE KOŃCZY.

GODZINA DRUGA CZWARTĘ CZASU  
ŚRODKOWOEUROPEJSKIEGO. PRZED  
BAREM HOTELU SYZYGY NA KOŃCU  
STRĄCIE SIDI CZARNA LIMUZyna  
CZĘKAJĄC NIE WIADOMO NA CO.

...MAM DOŚĆ  
KTÓRA  
GODZINA?

DRUGA  
DZIEŚNIEC.

# SINISTER DEXTER

WAITING FOR GOD KNOWS

NIE PRZODZIE

PRZYJDZIE, REX POWIEDZIAŁ  
WYRAŹNIE. CUERVO W KAŻDĄ  
PIĄTEK PRZYKĄŻI DO BARU ŻE  
BY SPRAWOZIĆ UTARG.

MOŻE. ALE GOSYŃ MIAŁ  
ODROBINĘ ROZUMU  
NIE WYSTAWIAŁBY  
NOGA Z CIEŁA.

FAKT.

SCEN. I  
DAN  
ARNETT  
RYSUJ.  
JULIAN  
GIBSON  
TYSIA.  
KESBIA  
CHAMBERSKA

DRUGA TRZYCIEŚĆ  
JEDEN...

NAPRAWDĘ MYŚLE  
ŻE NIE PRZYJÓDZIE

STARY  
WYLUZUJ...

PATRZ!  
TO ON?

CHOLERA!

WIDZIAŁ  
NAGŁĄ JAK  
MYŚLIEŻ

SPOKO,  
TO NIE ON

PODOBNY.

TAK  
JAKBY

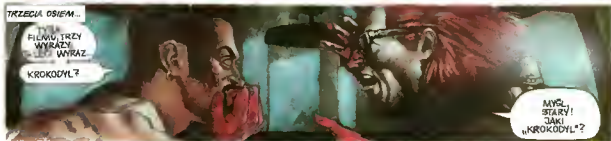
CHCESZ KAWY? TAM  
DALEJ JEST BUDKA.

NO MOŻE BYĆ DLA MNIE  
ESPRESSO... I COŚ  
SŁODKIEGO

MASZ.

TO MOŻE  
TRZY KÓBKI  
CUKRU?

JAK ZAWSZE.

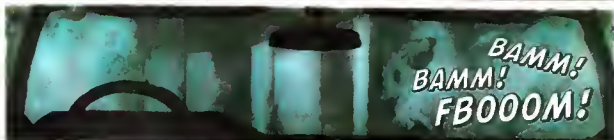








TEMPO!



BAMM!  
BAMM!  
FB000M!



NIE BYŁ ZACHWYCO-  
NY, GDY NAS ZO-  
BACZYŁ!

PEWNIÉ DŁATEGO  
ŻE DOSTAŁ W PRE-  
CIE PARĘ, KULEK.

ZJEZDZAMY!  
OBUDZILIŚMY CHYBA  
CAŁĄ ULICĘ!



MUSI BYĆ JAKIS  
KATWIEJSZY  
ZAWÓD. TYEKK  
MI ODPAŁA.

TAKIE  
ŻYCIE,  
CHEPIE.

THE  
END

CZUJEMY SIĘ JAK POD OSTRZAŁEM KŁIEK  
ARTYLERYI, NOTOWALIŚMY GWIAZDZIKI  
AZ DZIEŚIĄ OKROTNY WZROST CIŚNIENIA  
OTA NAS CIECZĄ MIMO SKAFANA  
DRA OCHRONNEGO, JEST ODCZUWALNY.

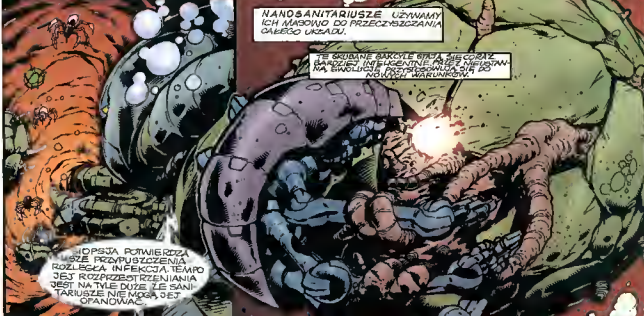
WŁASNIE SOBIE  
PRZYPOMINAŁEM, DŁACZĘ  
GD NIE CIECZĄ  
TAKICH AKCJI

**PULP  
SCI-FI**

**CHIRURGICZNA PRECYZJA**

OSTATNIE, GWALTOWNE SZARP-  
NIĘCIE. PRZEBITYM SIĘ PRZĘZ  
TKANKĘ, NAGŁĄ ZMIANA ŚRODO-  
WISKA, OTACZAJĄCA NAS MATERIA  
MA INNY KOLOR I KONSYSTENCJĘ.  
JESTEŚMY NA MIEJSCU.

WITAMY W GORĄCEJ STREFIE.  
POZA GRANICAMI  
WIEDZY MEDYCZNEJ



NANOSANITARIUSZE UŻYWAMY  
ICH MASOWO DO PRZECYŻYSZCZANIA  
CAŁEGO UKŁADU.

TE ŚWIADANE BAKTERIE SĄTA SIĘ CORAZ  
BARDZIEJ INTELIGENTNE. PRZYZYKLI-  
NIA EWOLUCJĄ PRZYSTOSOWUJĄ SIĘ DO  
NOWYCH WARUNKÓW.

WOPSYJA POTWIERDZA  
WSZE PRZYPUSZCZENIA  
ROZLEGŁA INFЕКCJA. TEMPO  
JEJ ROZPRZESTRZENIANIA  
JEST NA TYŁE DUŻE. ŻE SANI-  
TARIUSZE NIE MOGĄ JEJ  
OPANOWAĆ.



KOLEJNE INTELIGENTNE, ZMUTO-  
WANE DROBNOUSTROJE SANITARIU-  
SZE ŚWIETNIE POWSTRZYMUJĄ INTRU-  
ZÓW DOPÓKI NIE WYKROCHYMY DO AKCJI.



TO WSZYSTKO TECHNIKA.  
ALE WSPÓŁCZESNA MEDYCYNA  
NIE POTRAFI SIĘ OBEJŚĆ BEZ  
DZIAŁALNOŚCI CZŁOWIEKA.

GOTOWOŚĆ  
BOJOWA!  
WIRUS ZA BARDZO  
SIĘ NAMNAŻA.

ROZPOCZĄĆ  
WYPALANIE. NANOSANI-  
TARIUSZE MOGĄ WSPÓCZĄĆ  
PROCEDURĘ REGENERACJI  
DOPÓRO ROZKŁADAJĄM  
OCZYSZCZENIU TERENU.



WILKO.  
CO Z TOBĄ?

WŁĄCZ TROJKĘ, A JA  
BĘDĘ KONTYNUOWAĆ MISJĘ  
SZĘ ZNALEZĆ ŹRÓDŁO  
INFEKCI! PÓWSTRZYMAĆ DAJSZE  
NAMINAZANIE WIRUSA



BRÓW BIOLOGICZNA, DO TEJ  
PORY TWÓRCYŁA JA, SZTAŁE  
BIOCHEMIKÓW WIEDZĄCICH  
W KOMFORTOWNYCH, BEZ-  
PIECZNYCH LABORATORIACH,  
I BAWIĄCICH SIĘ NOWYMI  
WIRUSAMI I SZCZEPIONKAMI



MAM, DZIWIŁ  
JAKIE! OBIEKTY  
PRZED NAM!!

WRAZ Z ROZWOJEM  
NANOTECHNIKI  
SZYBKO SIĘ TO  
ZMIENIA

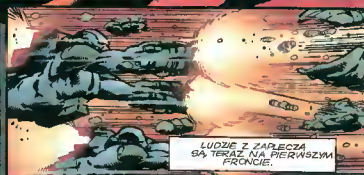


MARTWE  
KRWINKI, CAŁE  
MNÓSTWO! ANI CHYBI,  
ŻE SIĘ ZAMIAJĄ SIĘ,  
DO TRÓDKA  
INFEKCI!

UWAGA!  
WIEDZA, ŻE  
NADCHODZIMY.



W KONIECU  
TO INTELIGENTNE  
BĄKCYŁE.



LUDZIE Z ZAPLECZA  
SĄ, TERAZ NA PIERWSZYM  
FRONCIE.



INTELIGENTNY WIRUS  
ATAKUJE WSZYSTKO  
POZA SAMYM SOBĄ..



JESZCZE KILKA TAKICH MUTA-  
CJI GENOTYPU, A BĘDZIEMY  
ZMUSZENI ZNALEZĆ NOWY SPO-  
SÓB RADZENIA SOBIE Z TYM  
SZCZEPKIEM.



'ISTNE PIEKŁO'  
SĄME  
NIESPODZIANKI!



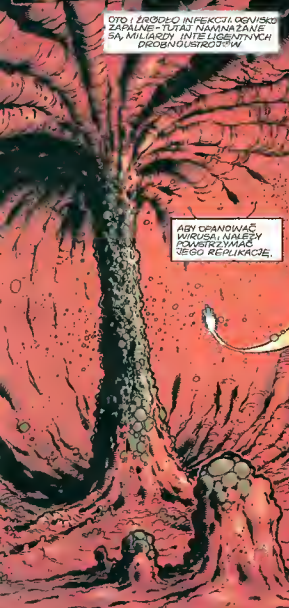


ZAPAKO MNIE  
SZEFIE!



WYGLADA NA TO,  
ŻE DALEJ NIE PRZESŁĘ  
PODĄGIE SIĘ STĄD  
WYNIŚC!

WŁĄCZ TROJKE!  
DO ZOBACZENIA  
W WIELKIM ŚWIECIE!



OTO I ŹRÓDŁO INFEKCI. OGNIŚKO  
ZAPALNE - TUTAJ NAMNAŻANE  
SĄ MILIARDY INTELIŻENTNYCH  
DROBNOUSTROJÓW.



PO TO WŁASNIE  
TU JESTEM

SKAFANDER BOJOWY WYPRO-  
SAŻONO W ŁADUNKI WYBU-  
CHOWE ZE ZŁECZENIA  
SET KILKULESI DZIAŁAŁI  
WAD - SIĘ PO KONKUR-  
SOWO

ABY OPAKOWAĆ  
WIRUSA, NALEŻY  
POWSTRZYMAĆ  
JEGO REPLIKACJĘ.



NACIERAM

GŁOŚNIŁ  
PRAWNIE!

WYDZIE!

MISJA ZAKOŃCZONA

PRZERWAŁEM NEURONOWE PODĄ-  
CZENIE ZE SKAFANDREM-SANITA-  
RIUSZEM I WROCIŁEM DO WÓZECZ-  
NIWIATA, GDZIE WSZYSTKO JEST  
KILKA MILIONÓW RAZY WIĘKSZE.

JAKIEŚ  
PROBLEMY?

MIELIŚMY RACJĘ  
CO DO TEGO SZCZEGÓŁU  
PODDAJE SIĘ, WIĘKSIWIE  
KOLEJNEJ MUTACJI GENE-  
TYCZNEJ PRAWDOPODOBNE  
PRZYJMIE JESZCZE BAR-  
DZIEJ ZAGADKĄ, FORN

JAK  
PACJENT?

STABILNY  
ZNACZNA CZĘŚĆ TKANEK  
ULEGAŁA USZKODZENIU, ALE  
ZDOŁALIŚMY OPRĄDOWAĆ  
DROBNOUSTROJE

ZOBACZYMY  
JESZCZE SPOŁO  
TAKICH USZKODZEŃ  
PIERWSZY BATALION  
ROZPOCZĄŁ ATAŁĄ  
NA OGNISKO ZAPALNE

PRZYWIEZĆ NASTĘ-  
PNIEGO PACJENTA NA  
OPERACJĘ, ZEBYŁO GOTÓW  
DO WKROCZENIA

ZANÓSI SIĘ  
NA PRACOWITĄ  
NOCKĘ...

KONWEL



# CO TY WIESZ O... THORGALU?

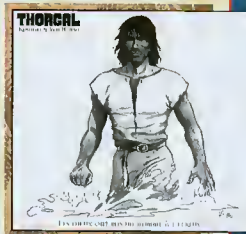
Nie ukrywamy, że pytania nie będą łatwe. Ale mamy nadzieję, że nagrody, a które będziecie walczyć, warto są odrobiny wysiłku. A będzie to:

## 5 PŁYT KOMPAKTOWYCH Z MUZYKĄ DO KOMIKSU „THORGAL”

Saga z przygodami Thorgala liczy na razie 25 odcinków.

Jej autorzy stworzyli świat pełen emocji i pasji, które okazały się wspaniałą inspiracją dla Philippe'a Mailempe i Henri-Denis'a Golenvaux.

Obaj panowie już od najmłodszych lat czytali przygody Thorgala. Ta fascynacja przyczyniła się do skomponowania muzyki specjalnie dla miłośników Thorgala. Na płycie znajduje się dwanaście utworów przeznaczonych do słuchania podczas lektury. Płyta powstała z inicjatywy wydawnictwa Lombard. Warto dodać, że w produkcji płyty uczestniczył Eric Mauquet, członek sławnej grupy Deep Forest.



Rysunek 1.



Rysunek 2.

- 1 Kim byli Radon, Tabor i Koltar?
- 2 Jak brzmi w języku Xinjinsów określenie „ten, który widzi”?
- 3 Jak nazywała się brama w zamku Życiowych prowadząca do drugiego świata?
- 4 W którym albumie Thorgal spotkał się z Karshanem D'Urizen?
- 5 W jaki sposób zginął Hog?
- 6 Jaka gra umiiali sobie czać Ivaldir i Nidhogg?
- 7 Ile rak miał Hjalmgunnar?
- 8 Jak miała na imię żona Orwolda?
- 9 Ile razy Thorgal został zabity?
- 10 Kto był dowódcą statku przedstawianego na rysunku nr 1?
- 11 Jaki napis był wygrawerowany na bransoletce widocznej na rysunku nr 2?
- 12 Jaka nazwę nosił zielony pierścień przedstawiony na rysunku nr 3?

Wśród osób, które przysłały poprawne odpowiedzi na WSZYSTKIE pytania, razlasujemy pięć płyt kompaktowych z muzyką do komiksu Thorgal. Prosimy o przesłanie odpowiedzi na kartkach pocztowych na adres:

Świat Komiksu,  
ul. Srebrna 16  
00-810 Warszawa

lub pocztą elektroniczną na adres:  
sk@egmont.pl.



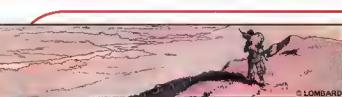
Rysunek 3.



# MAPA PRZYGÓD THORGALA







tem jeden umowny punkt na mapie, któremu odpowiadaby najbardziej charakterystyczne miejsce, pokazane w tym epizodzie. Z oczywistych względów nie było mowi o umieszczeniu na mapie takich krajów, jak Asgard, Kraina Cieni czy kraina Giganotów. W przypadku wypraw Thoręga do innych światów miejsca na mapie odnoszą się do punktów, z których bohater wyruszał.

grywa się on w Ameryce, ale gdzie dokładnie? Mamy tu pustynie, tropikalne lasy, wielką rzekę, miasto-pueblo i azteckie piramidy. Po dłuższych wahaniach postawiłem właśnie na Azteków i Meksyk, odrzucając propozycję przez niektórych konsultantów opcję „inkaską”, która przeniosłaby akcję w dzicz Amazonki.

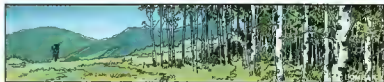
Swego rodzaju somowadę była wskazanie miejsca akcji „Władcy gór” w regionach alpejskich. Przeciw tej lokalizacji przemawia fakt, że Thoręgal wpłynął się w tę kabołę się w trakcie kannej wędrówki do Northlandi, co przemawiało

Wskazanie na mapie naszej planety miejsc, w których rozgrywa się akcja poszczególnych przygód Thoręgala jest zadaniem tak trudnym, że niemal niewykonalnym. Akcja cyklu opowiada o Synu Gwiazd i jego rodzinie osadzonej jest w bardzo umownym okresie historycznym i rów-

# NA TROPACH THORęGALA

nie umownych miejscach. Uważni czytelnicy komiksów Rosirskiego i Van Hamme'a zauważą z pewnością, że bohaterowie w swych wędrówkach starannie omijają znane z ziemskiej historii miejsca, zaś kraje, które odwiedzają, stanowią częsta połączenie cech kilku krajów rzeczywistej Ziemi. To umożliwiło autorom nadanie opowiadan, przez nich historii, cech uniwersalnych, a dodatkowo swobodną kreację wspólnot, efektownych i barwnych krajów. Wszystkie one są tworem wyobraźni, ale pełno w nich odniesień do miejsc rzeczywistych, których identyfikacja mogłaby być świetna, choć zmuszą zabawa dla Thoręgala i jego zapalczywców.

Zaproprowane tu użytkowanie miejsc akcji poszczególnych epizodów serii wymaga krótkiego komentarza. Po pierwsze, wskazane na mapie miejsca mają charakter umowny, a prawie każde z nich dąłoby się z tych czy innych względów zakwestionować. W którym punkcie rozległego wybrzeża dzisiejszej Norwegii leżała wioska Wikinów, w której wychował się Thoręgal? Gdzie leży samotna wyspa, gdzie bohater z rodziną znalazł schronienie przed światem? Gdzie leży kraina Qa? . Nie ma jednej odpowiedzi. Dlatego, przygotowując mapę, nie siliłem się na dogłębne studia geograficzne czy historyczne. Każde ze wskazanych na niej miejsc jest umowne, ustalane na podstawie zawartych w komiksach informacji i uproszczonej wiedzy o warunkach panujących w różnych krainach geograficznych. Nie zawsze jest to jedyne możliwe użytkowanie i często same komiksy zawierają przesłanki dla innych rozwiązań. Na przykład geograficznych purystów spróbuj wyłomaczyć się z poszczególnych decyzji. Przedtem jeszcze jedna zastrzeżenie: akcja niektórych albumów rozgrywa się w wielu odległych miejscach, lecz dla uproszczenia każdemu epizodowi przypisa-



Zatem da rzeczyć: w przypadku pojawiającej się w wielu albumach wioski Wikinów Gandolfo Szalonego kryterium była raczej oczywiście – gdzieś na północnym wybrzeżu Norwegii Tytułowa Wyspa Lodowych Móz z drugiego epizodu? Tu już można była wybierać: Islandia, może Wyspa Niedźwiedzia, inne skute łodem skrawki ziemi, rozrzucone między Norwegią a biegum? Wybrałem stosunkowo niewielką wyspę Niedźwiedzią.

Trzeci epizod z krajem Aran i Jezorem Bez Dna: tu oszczędziłem sobie badań głębokości europejskich jezior i wskazałem miejsce na południu Skandynawii, kierując się sugestią, że po opuszczeniu wioski Wikinów Thoręgal i Aaricia podróżują konna, nie mogli więc znaleźć się na kontynencie po naszej stronie Bałtyku. Dla odmiany własne zniszczając przez nojeżdżów w albumie „Czarna Galera” użytkowałem na Jutulandii – tu decydująca rolę odegrał dostęp do morza, po którym mogłaby krążyć galera z Brek Zanith. Sama Brek Zanith umieszczałem na wschodnim wybrzeżu Szokai – tu mogłoby odbyć się efektowna, choć nieudana inwazja Wikinów. Na Wielkiej Brytanii mogłaby też rozgrywać się akcja ziemskiej części albumu „Ponad Krainą Cieni” i „Czarna Galera”. Co zaś do wyspy Thoręgala – to jak wiadomo, nie ma jej na żadnej mapie, ale sądzę, że leży gdzieś na Morzu Północnym.

Osobnym problemem jest wskazanie miejsca akcji cyklu „Kraina Qa”. To oczywiście, że raz

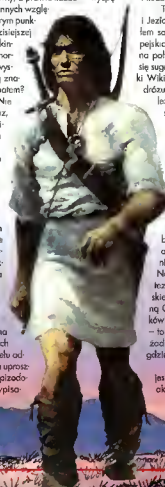
znowu za Skandynawią. Przeważały tu jednak moje nieodparte skłonności z nieco bardziej południowymi regionami Europy.

Nie budzi większych wątpliwości ulokowanie akcji „Słonecznego miecza” i „Niewidzialnej forticy” na zrywanych równinach Ukrainy. Czy Wielki Thoręgal ma być nieco bardziej na południe, czy nie? Gdzie umiejscowić zamek Shiga-na Beziłotnoga? Ja postawiłem na Skandynawię, ale pewnie można inaczej.

Ostatnie epizody serialu otwierają nowe pole dla popisu dla domarzących „Thoręgala geografa”. Bohater wyrusza na południe i trafia na nieznany wysep, zamieszkały przez lud o wyraznie hellenistycznym pochodzeniu. Czy wyspa Archelii szukać na Oceanie – jak ja – czy na Morzu Śródziemnym... Za Oceanem przemawia kurs łodzi bohaterów – na południe, bez zbaczania na wschód. Gdyby wyspa Archelii leżała na Morzu Śródziemnym – dalszą wędrówkę zagroziłby im kontynent afrykański. Tymczasem na początku „Błękitnej zarazy” bohaterowie płyną wzdłuż wybrzeża na południe. Gdzie z kolei rozgrywa się sama „Błękitna zaraza”? Wiadomo, że w Afryce. Ale znowu mamy tu pustynie, dżungie, odśnieżoną górę, deltę wielkiej rzeki. Może chodził tu o Kilimandżarę i dorzecze Konga. Tu jednak pojawia się kwestia odległości. Czy w dziesięć dni rejsu (bo tyle trwało podróże z wyspy Archelii do księstwa Zhar) można niewielką łodzią opłynąć pół Afryki? Poza tym samo księstwo ma raczej mauretański koloryt; mieszcząc się bliżej równika musiałoby mieć w sobie więcej z kultury czarnej Afryki. Sądzę jednak, że spalanie z ludami czarnymi jak smoła Thoręgal i jego najbliżsi mają już coś przed sobą.

Zamieszczona w „Świńcie Komiksu” mapa przygód Thoręgala Aegirsona nie jest żadną kanoniczną, jedynie służącą mapą. Nie potrobowali jej autorzy cyklu, a jedynie oni byłoby władni rozwinąć wszelkie wątpliwości. Nasza mapa jest jedynie propozycją, zaproszeniem do zabawy, do tworzenia własnych jej wersji. Chyba nie znalazłbyś dwóch identycznych.

Wojtek Birek



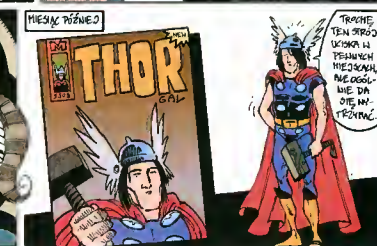
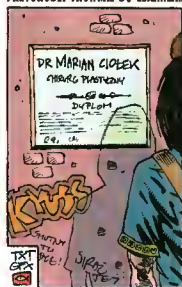
# GDYBY THORGALA RYSOWAŁ ... TOMASZ LEŚNIAK





# GDYBY THORGALA RYSOWAŁ ... MICHAŁ ŚLEDZIŃSKI

PRZYCHODZI THORGAL DO LEKARZA...



# GDYBY THORGALA RYSOWAŁ ... PRZEMYSŁAW TRUŚCIŃSKI



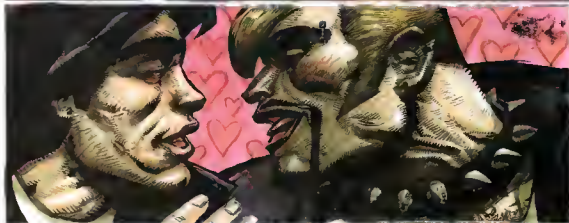
ILEŻ TO PRZEDMINKÓW, BIEŻĄ SIĘCZE THORGAL  
ABY ODNALEZŁ DLA SWOICH RODZINY UPRAŻNIONY  
SIKÓŁ I MAC - UKOCHAŁO, AARICIA WYCHOWY-  
WAŁ DZIECI, DLA NICH BEZ WAHANIA  
ODDAŁBY ŻYCIE / TA BITWA ROZSTRZY-  
GNIŁA O WSZYSTKIM... ZASTĘPY BOGAN  
I LUDZI PRZECIWKO LEGIONOM GEMINGA



STOP AKCJA!!!  
DZIĘKUJĘ WSZYSTKIEM,  
TO BYŁO ŚWIETNE UJĘCIE!  
PRZYPOMINAM, ŻE JUTRO  
NAGRYWAMY  
OD 9 RANO



# GDYBY THORGALA RYSOWAŁ ... PRZEMYSŁAW TRUŚCIŃSKI



P. TRUŚCIŃSKI

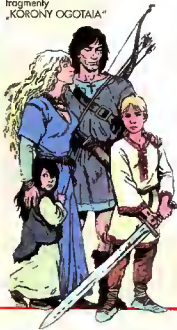
A. GRZESIOŁA

→ KACZĘTA, AC – "KACZKI DODAJĄ, ŻE NA THORGALU SIĘ WYCHOWAŁEM" →  
→ ROŚNĄCEGO OGRANICZAJĄ CENIE JAKO ARTYSTY I CZŁOWIEKA...

# KALENDARIUM

Osobom, które czują się nieco zagubione w rozległym świecie Thargala, dedykujemy nasze kalendarium. Oto wszystkie albumy i krótsze opowiadania, uporządkowane według chronologii wydarzeń.

- ♦ fragmenty „WŁADCY GÓR”
- ♦ ZAGINIONY DRAKKAR
- ♦ z albumu „GWIEZDNE DZIECKO”
- ♦ METAL, KTÓRY NIE ISNIAŁ
- ♦ z albumu „GWIEZDNE DZIECKO”
- ♦ GÓRA ODYNA z albumu „AARICIA”
- ♦ TALIZMAN z albumu „GWIEZDNE DZIECKO”
- ♦ PIERWSZY ŚNIEG z albumu „AARICIA”
- ♦ HOLMGANGA z albumu „AARICIA”
- ♦ IŻY TJAHZI z albumu „AARICIA”
- ♦ ZDRADZONA CZARODZIEJKA
- ♦ z albumu pod tym samym tytułem
- ♦ PRAWIE RAJ...
- ♦ z albumu „ZDRADZONA CZARODZIEJKA”
- ♦ WYSPA WŚRÓD ŁODÓW
- ♦ NAD JEZIOREM BEZ DŃA
- ♦ CZARNA GALERA
- ♦ PONAD KRAINĄ CIENI
- ♦ UPADEK BREK ZARITHA
- ♦ ALINOE
- ♦ ŁUCZNICY
- ♦ KRAJNA QA
- ♦ OCZY TANATLOCA
- ♦ MIASTO ZAGINIONEGO BOGA
- ♦ MIĘDZY ZIEMIĄ A ŚWIATEM
- ♦ fragmenty „KORONY OGOTAIA”
- ♦ WŁADCA GÓR
- ♦ WILCZYCA
- ♦ STRAŻNICZKA KLUCZY
- ♦ SŁONECZNY MIECZ
- ♦ NIEWIDZIALNA FORTECA
- ♦ PIĘTNO WYGNAŃCÓW
- ♦ KORONA OGOTAIA
- ♦ GIGANCI
- ♦ KŁATKA
- ♦ ARACHNEA
- ♦ NIEBIESKA ZARAZA
- ♦ fragmenty „KORONY OGOTAIA”



# Mitologia germańska w świecie Thorgala

Jeden z najpopularniejszych cyklów komiksowych świata, przygody Thorgala Aegirsona, zawdzięcza swoją sławę kilku przyczynom. Po pierwsze, pełnemu przygodę scenariuszowi Jeana Van Hamme'a, a po drugie, żywym, realistycznym rysunkom Grzegorza Rosińskiego, a po trzecie – zastosowaniu modnych od wielu lat realiów fantasty historycznej. Historyczność tej odmiany fantastyki polega na umieszczeniu akcji w dawnych czasach – w przypadku Thorgala jest to średniowieczna Skandynawia, oczywiście wikingów. Autorzy komiksu musieli nie tylko przywołać sobie realia wczesnośredniowiecznej Skandynawii, ale także obyczaj i wizerunki zmiatających ją wikingów.

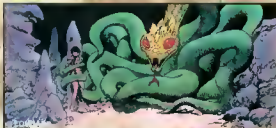
Powstała więc podstawowe pytanie: czy Van Hamme i Rosiński znają się na mitologii germańskiej, oraz czy potrafili ją zgrać i nie ukazać?

Odpowiedzi nie ma co przeszuwać na koniec artykułu, znają się i to bardzo dobrze, co znakomicie widać niemalże w każdym odniku przygód Thorgala. Ktoś może jednakże zwrócić bardzo swobodnie podejście autorów do tych kwestii, gdyż na przykład inaczej ukazują węża Nidhögga niż był on przedstawiany w mitologii, czy też wprowadzają postaci zupełnie nowe, jak Strażnik Kłuczy. Zgodzi się, że w mitologii germańskiej Nidhöggi był nie tyle groźnym i inteligentnym, co szalonym potworem z podziemi, a Strażnika nie występowało. Ale należy pamiętać, że podstawową kwestią cyklu o Thorgalu nie jest opowieść historyczna! Należy do gatun-

krairie umarłych (a Nifheim chodzi także w przypadku, kiedy bohaterowie wspominają Siedlisko Śmierci). Wollhalli, wymyślonej w komiksach, w tym wykazie nie należy umieszczać, gdyż nie był to świat, a jeden z pałaców Odyna, znajdujący się w Asgardzie. W komiksie więcej nazw światów nie pada, ale Thorgali (najpierw jako dziecko, a potem jako dorosły, przenosi się do innych rzeczywistości, odcinając od naszej przelicznej brami, pilnowanymi przez Strażniczkę Kłuczy. Gości u krasnoludów (mitologiczny Szwabheim – Kraina Ciemnych Ałłów, czyli krasnoludów), u albrzyków (Jotunheim/Hrimfursheim – Kraina Oszołomych Albrzyków). Nie wspominają natomiast autorzy o pozostałych krainach znanych z mitologii: a Muspelheimie – Krainie Płonących Albrzyków, a Wanaheimie, a drugim obok Asgardu kraju bogów, i o Alfheimie – Krainie Ałłów. Może kiedyś doczekamy się na przygodzie Thorgala na pełnej wulkanów ziemi Płonących Albrzyków...

W komiksach widzimy też całą paletę mitologicznych stworzeń i potworów – począwszy od bogów, jak Odyn, Thor, Aegir, Frigg, Freya (czy nieznany z mitologii Vignir, który jest połączeniem postaci boga skódo Brolegiego Lisepego boga Hóla), przez albrzyki – okrutnego Hjalmgunnara i liczny dwór królestwa Geirroada, zlego węża Nidhögga, światła elfy (Ałły), wciągające ludzi w pułapki niozy, aż po krasnale, stanowiące w komiksie połączenie mitologicznych krasnoludów ze znanymi z baśni młocznymi w czarnych czapkach. W większości przypadków wiążą autorów kamiksu nie odpowiadała przekazom mitologicznym, ale jedna jest pełna – na takim przedstawieniu tych postaci bardziej wyglądałaby strona kamiksu A i dalej pamiętajmy, że jest to świat fantazy, gdzie rozważana alternatywa są jak najbardziej na miejscu.

W rozwinięciu mitologii germańskiej autorzy kamiksu tak, czasami bardzo daleko – wszystkie rozważania o lasie, który może na zmienił jedynie herolozymni czynami lub wyrażeniami, to bardzo nowoczesna wiąża germańskiego wizerunku, że wszystko „zostało zapisane”. Jeszcze bardziej oryginalnie przekaz szwabyński został przez Van Hamme'a zmienił przez silne wtręty chrześcijańskie – wszak Thorgali to ucieleśnienie ideału chrześcijańskiego rycerza ze średniowiecznych pieśni! Nie ma nic wspólnego ze światem wikingów, nie pasuje do niego kompletnie – i dlatego właśnie ciągle musi uciekać, gdyż jest w konflikcie z zionkami swojej żony, którzy nie potrafią go zrozumieć. Obietnica, co by zrobił, zawsze pozostanie dla wikingów kimś obcym. Ale rozpatrywanie symboliki postaci Thorgala to już materiał na zupełnie inny artykuł. Wystarczy tylko powiedzieć, że jego imię i patronimik pochodzą od dwóch bogów: Thora, pana burzy i samotnie walczących bohaterów, oraz Aegira, albrzyka zmielenego w bóstwo, władcy odmetów marskich. Dlatego tak go nazwano? Odpowiedź znajdziemy w jednym z komiksów.



ku fantazy, w którym wolno dowolnie rozwijać wątki znane z przekazów historycznych czy mitologicznych. Dlatego też w świecie Thorgala krasnale są małe, jak w naszych nowoczesnych wyobrażeniach, a nie duże (prawie tak duże jak ludzie) jak w mitologii germańskiej.

Z tego „somego powodu” rzeczywistość Thorgala (jaka „tu i teraz”) dzieje się po Ragnarök, wielkiej bitwie między bogami i albrzykami. Tymczasem rzeczywistość mitologiczną zaskłada, że Ragnarök odbywa się dopiero w przyszłości, a będzie oznaczał kras światła bogów, albrzyków i ludzi. Następnie wprowadzi po nim odczyszczenie, ale w Gmli („nowym”) Asgardzie ponownie będą już inni bogowie, a ludzkość będzie „lepsza”, zaś wytracenie została wszelkie połowry. Tymczasem u Van Hamme'a i Rosińskiego Ragnarök nastąpił, ale tak naprawdę nic się nie zmieniło: jest Asgard i stolicy bogowie, ludzie są tak samo ułomni jak kiedyś, a na świecie panoszą się połowry. Po prostu autorzy w sposób dowolny wykorzystali wątki mitologiczne, robiąc z nich alternatywny wizerunek religii wikingów.

Wspomniałem o „świecie” – tak naprawdę, zarówno w mitologii, jak i w komiksach o Thorgalu istnieje wiele światów. Strażniczkę Kłuczy wspomina nawet a ich nieskończoną ilość – i tu znów mamy licznik postaci autorów – oczywiście po to, aby wyrazić ich utwór. Warto dodać, że dani Germańowie nie znali pojęcia nieskończoności... I tak Van Hamme pisze o Asgardzie – siedlisku bogów, Midgardzie – ziemi ludzi, Nifheimie,



Artur Szarek

# FANTASTYCZNA PODRÓŻ

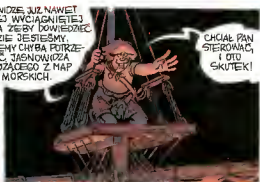
## WODNE RUSAŁKI



AHOJ, MAC!  
I CO, MOŻE W KON-  
CU POWIESZ MI,  
CO TAM  
WIDAC  
Z GÓRY?



NIE WIDZE JUŻ NAWET  
SWOJEJ WYCIĄGNIĘTEJ  
REKI, A NIEBY DOWIEDZIEĆ  
SIĘ, GDZIE JESTEŚMY.  
BĘDZIEMY CHYBA POTRZE-  
BOWAĆ JAKOŚ WIDZA  
WROŻĄCEGO Z MAP  
MORSKICH.



CHCIAŁ PAN  
STEROWAĆ,  
I OTO  
SKUTEK!



KĄTWO  
POWIE-  
DZIEĆ:  
SCHODZIĆ  
W TEJ  
MGLE



TO PAN,  
KAPITANIE?



AAAA!  
WROŻKA!



WYSTARCZY  
JUŻ COS  
ZOBACZY-  
ĆEM!



SKOŃCZYŁŚ  
Z TYMI  
KRZYKAMI?  
SCHODZISZ  
CZY NIE?

DOBRE MI TU,  
BAROZO WYGOD-  
NIE I PRZEWIE-  
NIĘ. I W DOB-  
LE DOBRA-  
NOC, KAPITA-  
NIE!

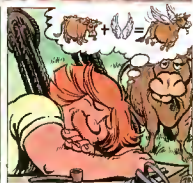


KILKA GODZIN POZNIJ...

HEJ,  
MAC  
ATERAZ  
COS  
WIDZISZ?



EESE...  
TYLKO  
KROWE...



\* W OZKOCII WRÓDKI SĄ NIEPRZEDZIAWNYMI ISTOTAMI

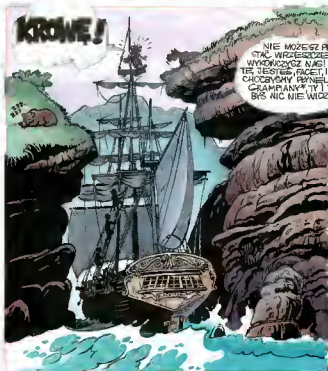




SC. SMIT LE BENEDICTE, RYS. ROSIŃSKI

# FANTASTYCZNA PODRÓŻ

## WODNE RUSALKI



\* GÓRY W SZKOCY!

# FANTASTYCZNA PODRÓŻ

## WODNE RUSAŁKI



Z GORY SIĘ PISZĘ NA  
BYŁE ROZBITKEM  
NA TĘJ  
WYSPIE!

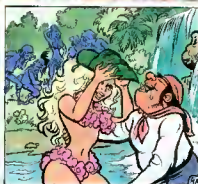
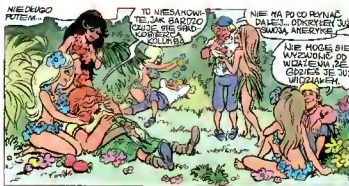




SC. SMIT LE BENEDICTE, RYS. ROSIŃSKI

# FANTASTYCZNA PODRÓŻ

## WODNE RUSALKI



## FANTASTYCZNA PODRÓŻ

## WODNE RUSAŁKI

© EDITIONS DU LOMBARD 1986 z albumu „LES DÉSSEINS D'EAU” przez Dagmarę Orléna



NA SIÓSTR... A PSIAKREW!  
NIE MA NA TO POWIEDZENIA  
W JĘZYKU  
SZKOŁKIM!

NIE MARTW  
SIE W ANGE-  
LSKIM TEŻ NIE



MYŚLIZ,  
ZE INNI...

HMM, TO CHYBA  
KAPITAN  
I CHŁOPAKI

CHCIAŁEŚ PO-  
WIEDZIEĆ...  
WODNYM. MOWI-  
ŁEM WAM ŻE MIAŁ  
ZNANYM WYGLĄD



TO CO  
ROBIMY?

ŻONA WATTA DOPIERO  
SIE UCHĘSZY, JAK WROCIMY  
BĘDZIE NAM PEWNIIE  
WYRZUCAŁA, ŻE NIE DOŚĆ  
GO PILNOWAŁEM. NO,  
WROCIMY WSZYSTKI  
NA STATEK.

WISZCIE-  
GO RANKA



! PO TYM WSZYSTKIM, CO  
NAPISAŁ W KSIĘDZIE POKA-  
DOWEJ TO BIE TO WYŚWETKO  
JEDNO, CO? BRANO, CO ZA  
ENTALNOŚĆ!

CO CHCESZ  
SPROBOWAĆ?

TO, MOJA DROGA  
NIE JEST DLA  
DELIKATNYCH  
GARDZIOŁEK



NO NIE, PROSZĘ...  
WIDZĘ, ŻE SIE  
NIE KRĘPUJESZ!  
ZRESZTĄ, WYGLĄDASZ  
W TYM KAPELUSZU  
ŚMIESZNIE!



COBIEŻ, TO KAPITAN I HIEŻ, CHŁOPAKI, KUM JEST  
AUTOCOTUM NA MARIŻCINA, WŁOCE Z ZEBRO.  
DROGIE GO INNYM, JEŻELI CHUŻOZI O BANA KAPIT-  
TANIE, TO GO BYSMY Z ROBIŁI KOW-  
KURS NA NAŚMIESZNOŚĆ  
WYGLĄDA JACEGO, TO TYM  
KAZEM NIE JE-  
STEM PEWNIEN  
WYKAZAŁ  
NIEKILK  
ANGLIKEN



KIEDY WSZYSTKO WURCIEŁO JUŻ MNIEJ WĄCIEJ DO  
SŁOŻE



I W TEN  
SPOŚOS...



ZDAJE SIE, ŻE  
KTOŚ Z CHŁOPA...  
PRZYWISŁE TROCHĘ NA-  
GICZNEJ WODY W BOKA-  
KU, KAPITAN CHCIAŁ CHY-  
A ZROBIĆ NAWI KA-  
WIAŁE

TALE ŻE  
MĄCOWA NA-  
WET W TĘD PO-  
CI ZOSTAŁ TAK  
CHARAKTEREK?

KONIEC



# GRZEGORZ ROSIŃSKI

## ODPOWIADA NA PYTANIA CZYTELNIKÓW



zawarto jest informacja o kompozycji strony, podziału na kadry. Poza tym krótki opis każdego obrazka, tylko sprawy ważne dla historii, no i dialogi.

Ta scenarzysta decyduje o podziale na strony. On ustala rytm opowiadania. A ja jestem reżyserem całości. Dostosuję scenariusz i mam prawo, nie zmieniając historii, wprowadzić swoje rozwiązania, oczywiście w porozumieniu ze scenarzystą. Jeśli on zgadza się ze mną, zmieniamy jakiś detal. Scenarzyści, z którymi współpracowałem do tej pory są totalnie literaccy do tego stopnia, że jakiegoś nie są wizualni. Żaden z nich nie jest w stanie niczego narysować. Ja nie potrafiłbym pracować dla scenarzysty, który byłby jednocześnie rysownikiem, bo miałby gotową koncepcję wizualną.

SK: Jak wpływ ma scenarzysta na wygląd postaci, ludzi i potworów?

GR: Minimalny. On mi tylko sugeruje, jak powinien wyglądać. Piśzę mniej więcej, jak on sobie wyobraża tę postać. To jest kwestia zaufania. Ja robię casting na podstawie historii. (Używam określeń filmowych, bo tu obowiązuje ten sam język.) Dobieram aktora, który najlepiej zagro przeznaczoną dla niego rolę.

SK: Ile czasu trwa praca nad jedną planszą?

GR: To bardzo różnie, bo mogę zrobić planszę dałbym, planszę na tydzień, a może być tak, że przez dwa tygodnie niczego się nie dotknę. Ale uważam, że nawet kiedy nie rysuję, jest to rodzaj pracy.

SK: Jakich materiałów używa Pan do pracy?

GR: Bardzo różnych. Nie mam ulubionych. Kiedyś zachwycał się art-penem, kiedyś było to pióro, pędzelek. Teraz rysuję wszystkim naraz.

SK: Czytelnicy prosili o rozszyfrowanie tajemniczego napisu: „Kolory: Graza”, który pojawił się w ostatnich albumach.

i każda inna. Nastrój, klimat, gry kolorami, światłem, kolor kostiumu to przecież terminy wyjęte ze scenografii. Graza przyjęła taki pseudonim, bo trudno było wymówić jej nazwisko.

SK: Na jakim etapie są prace do następnego Thorgala?



GR: Na razie zajmuję się czymś innym. Właśnie w tej chwili rysuję cmentarz w Wichita, dwóch grobarzy, świt, cztery trumny, bo właśnie dzień wcześniej był napad na bank... po prostu Dziś Zachód. Ale nie będę opowiadał całej historii...

SK: Innymi słowy pracuje Pan nad zapowiadany westernem...

GR: Tak, scenariusz jest znany. Jego autorem jest również Van Hamme.

SK: A jaki tytuł będzie miał ten komiks.

GR: No, nie wiem, czy mogę powiedzieć... Na razie roboczo nazywa się „Western”. I chyba tak zostanie.

SK: Czy coś słychać o ekranizacji Thorgala?

GR: Coś tam kombinuję w tym Paryżu, jeśli coś zrobię, to skończę we wrześniu za rok. Ale my, autorzy jesteśmy trzymamy z daleka od wszystkiego. Sprawa wygląda trochę tajemniczo. Może to będzie wspaniała niespodzianka. Nie wiem. A teraz jako ciekawostkę mogę powiedzieć, że wydźwięk płyty z muzyką do Thorgala. Muzyka jest bardzo piękna. Można ją sobie śpiewać, przy gitarze i nie tylko. Wszyscy, którzy ją słyszeli, się zachwycali.

SK: Dziękuję za wywiad.

z Grzegorzem Rosińskim rozmawiała Ksenia Chamera.

Redakcja Świata Kamiksu dziękuje pani Joannie Jaworskiej za udostępnienie zdjęć.

Rysownikowi Thorgala zadaliśmy pytania, które najczęściej przewijają się w listach czytelników. Oto one:

Świat Kamiksu: Od czego zaczyna Pan pracę po otrzymaniu scenariusza?

Grzegorz Rosiński: Od włożenia go do szuflady i od czekania, aż będę miał czas, żeby go przeczytać. W momencie, kiedy czytam scenariusz, już pracuję. Staram się chwycić ten pierwszy moment, pierwsze wrażenie. Muszę się zachwycić historią, którą czytam. I wtedy z ołówkiem w ręku i z kółką papieru robię mój scenariusz, szkic i notuję wszystko.



Plansza do komiksu „Odkrycie zrużnia”.

Ile momenty, które mogą czytelnikowi przekazać, żeby podzielić się z nim tym planem wrażeń. Robię szybkie minikomiks w czasie realnym, w trakcie czytania. To jest potem moja biblia w pracy. Jest to a tyle ważne, że przy drugiej i trzeciej lek turze już traci się to pierwsze wrażenie.

SK: Jak wygląda scenariusz do albumu?

GR: Jedną stronę planszy odpowiada miłej więcej jednej stronie maszynopisu. Scenariusze wyglądają bardzo różnie, bo każdy autor przygotowuje je na swój sposób. To, co łączy je wszystkie, to podobieństwo do scenariusza filmowego. Różnica polega na tym, że w scenariuszu komiksowym



Kadry z nowego komiksu Grzegorza Rosińskiego i Jeanne Van Hamme'a.

GR: Graza to zana Zbyszka Kasprzaka. Jest scenografem i kandyduje swój zawód, kolorując plansze komiksowe. Dla mnie kolor w komiksie spełnia te same kryteria co scenografia teatralna

# JEAN VAN HAMME

Jean Van Hamme urodził się w Brukseli w 1939 roku. Skończył studia ekonomiczne, studiował także dziennikarstwo. Po 12 latach pracy w marketingu porzucił swój zawód, całkowicie poświęcając się pisaniu i to nie tylko scenariuszom komiksowym. Na krótko, bo tylko na okres 1986-87 został nowym dyrektorem wydawnictwa Dupuis. Jego karierę zaczęła się w 1968 roku, kiedy to napisał swój pierwszy scenariusz komiksowy „Eposy” dla rysownika Paula Cuveliera. Potem współpracował z wieloma rysownikami (Dany, Aldars, Griffol).

O spotkaniu z Grzegorzem Rosińskim opowiada tak: „Kiedyś da mi się przysześć, nie mówił ani słowa po francusku. Dałem mu dwie strony scenariusza Michaela Lagona i poprosiłem o wykonanie do nich ilustracji na następny rano. Nie były to może rysunki doskonałe technicznie, ale coś w sobie miały.” Właśnie to coś przekonało go, że Grzegorz Rosiński ma prawdziwy talent. „Problem polegał na tym – opowiada dalej Jean Van Hamme – że Rosiński nie chciał rysować historii współczesnych. A ponieważ interesowałem się kulturą germańską zaproponowałem historię o wikingach z wątkami mitologicznymi. Na początku wysłałem mu ogromne opisy. Na szczęście Słownictwo szybko uczy się języków obcych. Rosiński czytał słowa po słowach, co ciekawe, w dyktando nigdy nie zrobił najmniejszego błędów ortograficznych.” Tak powstała seria Thorgal, którą przetłumaczono na 14 języków i jest znana w ponad 20 krajach.

Kolejną słowną serią komiksową Van Hamme'a jest znana polskim czytelnikom „XIII”, do której rysunki wykonał Vance. Opowiada o to o miłośniku, cierpiącym na zanik pamięci, który znalazł się w nieznanym miejscu. Nie wie o sobie nic, o jedynym śladem po jego dawnym życiu jest tatuaż przedstawiający liczbę „XIII”. Ku jego zdumieniu okazuje się, że jego tropem podążają przestępcy i interesują się nim wysoka postawiona wojakowi i cywila. W kolejnych albumach Van Hamme coraz bardziej uchyła rąbka tajemnicy otaczającej przeszłość bohatera serii. Pomysł na omieszczenie bohatera Van Hamme'a zapożyczył z książki Roberta Ludluma zatytułowanej „Tożsamość Bourne'a”, ponieważ, jak twierdzi „jest to wspaniała dramatyczna sprzeczność, która cały czas pozwala trzymać w napięciu uwagę czytelnika. Bohater Ludluma ma tak sama wytatuowaną cyfrę na

skórze, ale – ostrzega Van Hamme – chodzi tu o numer konta bankowego i bohatera tego nie oskarża się jak w przypadku XIII o bycie wrogiem publicznym nr 1. Wszystkie późniejsze perypetie, które wymyśliłem nie mają nic wspólnego z „Tożsamością Bourne'a”, a Ludlum dał mi tylko punkt wyjścia i komiks z kaskadą zdecydowanie się różni.”

W roku 1988 razem z Rosińskim stworzyli 160 stronicowy czarno-biały komiks zatytułowany „Senzakiel”. Ten pro-

wszelką cenę pragnie zdobyć władzę i pieniądze Nerio. Na szczęście miliardy ojca pomagają Largo działać szybko i skutecznie, dzięki czemu nie bez przeszkód w końcu staje na czele finansowego Imperium ojca.

Van Hamme należy do ścisłej szkolówki europejskich scenarzystów komiksowych. Za swoją twórczość komiksową otrzymał 37 nagród i wyróżnień



w Belgii, Francji, Szwajcarii, Kanadzie, Hiszpanii, Niemczech i Holandii. Źródłem jego sukcesu jest niewątpliwie ogromny talent narratorski, ale również zainteresowanie filmem: „Staram się zwiastować obraz, dla mnie w idealnym scenariuszu nie powinno być żadnych dialogów. Niewątpliwie największy wpływ na taką postawę miałoby moje związki z kinem. Zgadzałem się z Hitchcockiem, który uważał za stracone dla odbiorców wszystkie to, co było powiedziane, a nie pokazane. Dlatego właśnie staram się oszczędzić słów w tekstach.”

Jest powstał dzięki Rosińskiemu – opowiada scenarzysta – który miał ochotę narysować coś w czerni i w białym. Skontaktowałem się z wydawnictwem Casterman, nie mając jeszcze sprezygowanego pomysłu. Wiedziałem tylko, że będzie to pojedynczo historia bez dalszego ciągu i że będzie się rozgrywała w świecie podobnym do Tolkienowskiego Casterman zainteresował się pomysłem, a ja wziąłem się do pracy. Postanowiłem opowiedzieć zmienną wojnę Nowego Testamentu. Jednak zdaniem tobie szybko sprawę, że prosto adaptować ją nie byłoby interesujące...”

Dwa lata później dzięki współpracy z Francjakiem powstaje seria „Largo Winch”. Jest to adaptacja ówczesnej Van Hamme pod tym samym tytułem. Ich główny bohater to przybrany syn multimiliardera Nerio Wincha i założyciela grupy WJ zamordowanego w tajemniczych okolicznościach przez jednego ze współpracowników. Largo ma 25 lat i dzielić się po nim cały majątek. Jednak jak zwykle w takich sytuacjach znajduje się wielu pretendentów do tronu/spadku. Wśród nich jest również żółć, który z-



# SKARGA

Już od siedmiu lat miłośnicy komiksów czekają na polskie wydanie serii, która obrosła niemal legendą, na „Skargę utraconych ziem”. Jest to kolejne po „Thargalu”, „Szynku” i „Yansie” dzieło Grzegorza Rosińskiego zrealizowane na podstawie scenariusza Jeana Dufaux. Na początku planowano, że seria ta będzie składała się tylko z dwóch odcinków, ale historia okazała się tak piękna i autorzy otrzymali tak wiele próśb o ciąg dalszy, że postanowili stworzyć dodatkowe dwa albumy. Powstały one w 1997 i 1998 roku. Akcja komiksu rozgrywa się w średniowieczu, na ziemiach Eruin Dulea. Ostat-

ni z królów tej krainy Awerus z rodu Sudenne umarł, zostawiając po sobie tylko jedną córkę. Natychmiast znaleźli się inni pretendenci do tronu, co spowodowało długotrwałe walki. Szybko wyszła na jaw, że Awerus ma jeszcze jedno dziecko, chłopca

z nieprawego łoża o imieniu Obła. Będąc potomkiem króla, Obła postanowił zdobyć dla siebie władzę. Gdy chłopak dorósł, wybuchła długoletnia wojna między jego par-

tyzantami i innymi pretendenciami do tronu. Obła zmarł, a jego syn, mag Bedlam przejął po nim spadek. Tymczasem córka Awerusa urodziła syna i nadała mu imię Biały Wilk. Jej syn i mag Bed-

lam kontynuowali raz po raz wojnę. Pod czas ostatniej bitwy pod Nyr lynch Biały Wilk został zabity

przez czarne mniszka, które dzięki swojej magii stworzył Bedlam. Śmierć

prawowitego następcy tronu oznaczała przegraną bitwę, a zniszczone tereny nazwa-

no Utraconymi Ziemiami. Została le-

genda, zgodnie z którą umarli na nowo odżyją, a ten, kto usłyszy skargę Utraconych Ziem bę-

dzie mógł rozpocząć walkę przeciwko uzurpatorowi – magowi Bedlamowi.

**Dame Gerfauc**

ROSIŃSKI  
DUFAUX



# UTRACONYCH ZIEM

Opisane wydarzenia poprzedzają właściwą akcję kamiksu, którego główną bohaterką jest młodziutka



I piękna Siabon, córka Białego Wilka. Za wszelką cenę pragnie ona kontynuować zaczęte przez ojca dzieło i wyzwolić swój

namieć obrazów kamiks ten ogląda się jak film. Wysławność średniowiecznych wnętrz, zamków i niesamowitych krajobrazów podkreślają mocne, nasycone kolory, wykonane przez Grze-

Pierwszy adunek Skargi Utraconych Ziemi, zatytułowany "Siabon", ukazuje się w ramach Klubu Świata Kamiksu już w październiku.

el Klanach, syn wygnarńca, nieszczęśliwie zakochany w Siabon. Najbardziej niebezpieczną podróżą są to lody O'Mara, matka Siabon, która wychodząc za męża za Blackmore'a unieszcza ślwią się na całe życie. To w gruncie rzeczy ponura opowieść ubrana na kilka scenami komycznymi. Główną rolę gra w nich zwierzętka Uki, maskotka Siabon, która cieszy się ograniczonym apetytem i ma zwyczaj wyżerać smaczniejszą kąsk z palacowej kuchni, doprowadzając tym do szewskiej pasji kucharza.

Magia rysunków Grzegorza Rosińskiego sprawia, że jest to jedna z najbardziej widowiskowych serii kamiksowych. Dzięki gwałtownym zwrotom akcji i dynamicznym obrazom kamiks ten ogląda się jak film. Wysławność średniowiecznych wnętrz, zamków i niesamowitych krajobrazów podkreślają mocne, nasycone kolory, wykonane przez Grze-



kraj spod tyranii czarownika. Problem w tym, że zarówno w niej jak i w jej śmiertelnym wrogu płyłła ta sama krew, co powoduje wszystko komplikuje i sprawia, że podzielić na dobrych i złych w komiksie wcale nie jest tak oczywiste. Zadanie Siabon jest tym trudniejsze, że musi stawić czoła nie tylko mieczom, kopiom i magii, w której Bełdam jest prawdziwym mistrzem, ale również złu, które tkwi w niej samej. W historii często przewija się pytanie, czy to zło mieszka w sercu miłości, czy też miłość w sercu zła...

Rozbudowana fabuła pociąga za sobą konieczność wprowadzenia stworzonego dużej liczby bohaterów, dzięki czemu kamiks ten przypomina wielokolorowy perki dywan. Nie zabrakło tu demonicznej pani Gurkaut, która ma zwyczaj błąd do nieprzytomności swego oszumiawego syna. Występuje również tajemniczy Blackmore, wuj Siabon, który wziął za żonę jej matkę i mag Bełdam, którego noga w kształcie kaptura sugeruje silne związki z siłami nieczystymi. Oczywiście nie brak również postaci trochę sympatyczniejszych. Tytułowy bohater czwartego albumu to rycerz Kyle

## Kim jest Jean Dufaux?

Urodził się w Ninove w Belgii 7.06.1949 roku. Od początku bardzo interesował się kinem, co miało wpływ na wybór jego studiów. To czego nauczył się w Institut des Arts et Diffusion, a następnie jego praca dziennikarska w czasopiśmie poświęconym kinu miała ogromny wpływ na kształt jego późniejszych scenariuszy kamiksowych. Jednak zanim stał się scenarzystą opowiedział obrazkowych, pisał między innymi sztuki teatralne dla dzieci.

Pierwszym magazynem kamiksowym, z którym współpracował był "Tintin". Jego prawdziwa kariera rozpoczęła się w 1987 roku, kiedy to napisał scenariusz do kamiksu "Jessica Blandy". Potem razem z Griffio stworzył obrazkową historię "Giacoma C." inspirowaną weneckimi przegadami sławnego Giacoma Casanovy. Jego dziełem są również scenariusze do kamiksów poświęconych ulubionym pisarzom m.in.: Sade'owi, Hemingway'owi, Balzacowi.

W 1993 roku realizuje swoje dawne marzenie o współpracy z Rosińskim i w ten sposób powstaje seria "Skarga Utraconych Ziemi". W 1999 roku wymyśla scenariusz do "Imperatrice Rouge" (Czerwonej Cesarzowej) do rysunków Adamowa. Kamiks ten opowiada o walce cesarzowej Katarzyny z jej mężem Piotrem o rasyjski tron.

Bibliografia Dufaux jest imponująca. Do tej pory napisał scenariusze do ponad 70 albumów.

W 1992 na festiwalu w Hyeres otrzymał nagrodę "Betty Boop" za całokształt swojej twórczości. Jego kamiksy tłumaczone są na fiński, norweski, niemiecki, hiszpański, portugalski, włoski i szwedzki.



TELEWIZYJNIE, PLANETA O PRZEWROTNYM UROKU;  
CENTRUM GALAKTYKI, SIEDZIŚA MAGÓW...

NADZIEJAMY SIĘ, ŻE NASZ  
BARDZIEJ PRZYWIAZANY DO TERAZ  
OBLACZAKÓW I KOLORÓW  
CIEKAWO PRZEWIDUJE TO...

A man dressed in Egyptian-style clothing, including a tall yellow headdress with a cobra emblem and a blue and gold collar, is playing a large, ornate drum. He is wearing green armbands and has a tattoo on his right arm. The background is a colorful, abstract landscape with yellow, green, and purple hues.

PRAMASTRYX BARAMONIN, MAG  
Z ODMARKEGO KSIĘZCA.

PRZEMIEROWE WIELE  
LUDOWI, WIELE KAT STRA-  
WIE NA WIEDROWKACH,  
WICIAŁ SŁUKABAD  
SPOSOBU NA TĄ BY..

**STAĆ SIĘ BOGIEM**

**TELGUOTH**

OPOWIEŚCI Z

ONE ROZNIĘ!  
CNAK DOKŁE!  
TY GŁUPCZĘ!

MAGZ GOŚCIA...  
CZY CI SŁABO  
PODOBA,  
CZY NIE!

SCEN:  
STEVE MOORE  
RYL:  
PAUL JOHNSON  
TŁUM:  
MONIKA GRZESIAK

EYE: I  
 PAUL  
 JOHNSON  
 THUM: \*  
 MONIKA  
 GRZESIAK



GARA MORN?  
SŁOŻEJMI,  
CO UCZNIEK  
W TESKAR-  
TANLAN.

ODEJŚĆ  
I ZOSTAĆ  
MNIĘ W SPOKOJU!  
BO INACZĘ...



POCZUJESZ  
NA SWEJ SKÓRZE  
BEZLITOSNE  
LIŚCIE RAJU!



CZY TO WIEDZSKO  
NA CO DŁE STAC,  
TY ŻĄDASZ  
STARUCHU?

TO NIC  
W PORÓWNIANIU  
Z MOJĄ MOJĄ  
ROZDOKI...



... KTÓRA  
UDERZA KULĄ  
PIEKIELNEGO  
CIERPIENIA!



I OBEZWŁADNIAJĄ-  
CYMI PEJAMI  
ADAMANTYNU!

CZY TERAZ  
POROZUMNIAMY,  
ONOGRODNI?



CZY TO  
WIEZYSTKO, CO  
MAJĄĆ KULĄ W-  
DZNYCH ŚWIECIDE-  
ŁEK I TALIZMA-  
NOW?

I HENCHIRIDION?  
ZŁAMOSA VORITHA?  
ZNAJĘ TE KSIĘGI...



"W FORME LONPORIA"

PANIE,  
PONOC  
LWIE ZŁEŚ  
TESO GAIŁPOA  
ONBRODA W KAWAE-  
KU CEGŁY.

TO PRAWDA  
ALE NIE CIEŻA

RADZE WAM  
BYĆ MI  
POKUSZNYMI, NACZĘ  
PODZIELICIE  
JEGO ŁOŚ

"ZAWIEZ MNIE DO ESGUELADURU."

OTO  
I WYSPA, PANIE.  
CAŁE SZCZĘŚCIE,  
ŻE DOSTĘM  
NA MIEJSCU...

KOŃCZY  
SIĘ NAM  
ŻYWNOSĆ

PRZYBIJAMY  
DO BRZEGU.

"TAM ODBIERZESZ SWOJĄ NAGRODĘ."

OCH!

OCALIŁ  
WAS?

PANIE,  
OCAL NAS!

NIE ZWYKŁEM  
ROZMAWIAĆ  
I POTĘCH

WAGA  
NIEUODOLNIE TŁU-  
MIONA WROGÓW  
ZAKUŻA MNIE  
JEDNAK, BY TO  
UCZYNIĆ.

POWIEZ MI  
SZCZERZE...

CZY  
POTRAFISZ  
UCZYNIĆ MNIE  
BOGIEM,  
BOGIEM ZA  
ŻYCIA?

TAK, JAK  
NAGRODZIEJ-  
TWÓCE CZARY NIE  
POZWALAJĄ MI  
KAMAĆ

NAPIERA.







# KOMIKS o DeNcja

„Nigdy bym nie przypuszczał, że można z taką niecierpliwością czekać na WRZESIEŃ. Bardzo, ale to bardzo wam dziękuję, że postanowiliście wydać ponownie albumy archiwalne od „Strażniczy Kluczy” począwszy. Ten album jest praktycznie nie do zdobycia, a kiedy już się go spaiko, trzeba wybulić 100 zł

Dafos

„Po prostu nie podoba mi się to, że będziecie wysyłać komiksów już po ukazaniu się ich na rynku. Kias, kto kupuje tylko Thorgala nie jest fanem komiksu, ale zwykłym pazernym i może sobie kupować je w księgarni, a nie marudzić, że go na nie nie stoć w formie wysyłkowej. Jest wielu fanów kamiku, którym taka forma z pewnością nie przeszkadza. Dla mnie to była bardzo wygodna; zamawiałem komiksów i przez pół roku otrzymywałem je w atrakcyjnej formie sprzedaży. Komiks, które bez wyjątku czytałem i oglądałem z przyjemnością, czy to był kolejny odcinek Thorgala, czy łazogud, czy przyjaciel Javin.”

Następna sprawa: Czy zaczniecie wydawać albumy w twardych lakierowanych okładkach? Ja jestem gotów płacić więcej za tak wydany komiks.

Foto

Dobrze, że powstała nowa formuła zamawiania komiksów, gdyż uniknę przez to kupowania komiksów, które posiadam już w kolekcji. Komiks (R.M.)

Zmiana formuły Klubu Świata Komiksów to ogromny krok wstecz!! Do tej pory było super. Płaciłem ok. 100 zł, miałem spokój tylko od czasu do czasu pędziłem na pocztę. Razumiem, że niektórzy nie mają tyle gotówki, ale przecież kupon można wypełnić w dowolnej chwili, jak się dozbiera kasę. A przecież to się opłaca – niektóre komiksów dostawało się za darmo. Osobiście będzie mi trudniej zmotywować się do wydania trzy razy po 45 zł niż raz większą sumę. Mam nadzieję, że po jesienną edycję KSK wszyscy wrócą do normy. (...) Kiedy następny epizod „Księżyc nocy”? A pamiętacie o „Aquablie”? To były komiks.

Michał Wons

Konieczność zrobić jakąś stronę internetową! To daje wielkie możliwości: można by tam na przykład zamawiać komiksów z KSK, pogadać z czytelnikami itd. Już wycie, co jest czytelnikom potrzebne!

Piotrek

## ROZWIĄZANIE KONKURSU NA ROZGRZEWKĘ:

1. Imię Ogolai oznacza „Przybyły skądinąd”.
2. Kriss de Valnor ukradła Krwawy Kamień plemieniu Kaledonczyków
3. Ołbrzym Hrun był władcą Gór Lodowych.

Zwycięzcy konkursu na rozgrzewkę zastali:  
Mateusz Osuch z Siedlec, Krzysztof Borejko z Krakowa  
i Dawid Henke z Łaskowic.

## OGŁOSZENIA GRZEGORZ ROSIŃSKI W POLSCE

W październiku gościć będzie w Polsce Grzegorz Rosiński. Fani będą mogli się spotkać z artystą w następujących miejscach:

10 X Gdansk  
Empik Megastore  
ul. Podwale Grodzkie 8

9 X Warszawa  
Empik Megastore  
ul. Morszełkowska 116/122



12 X Wrocław  
Empik Megastore  
Kyeek 50

7 X Łódź  
Festiwal Komiksu  
Łódzki Dom Kultury  
ul. Traugutta 18

Świat Komiksu zaprasza wszystkich czytelników na wszystkie spotkania.

Podczas Festiwalu Komiksu w Łodzi z okazji wizyty Grzegorza



Rosińskiego odbędzie się premiera dwóch nowych albumów artysty: pierwszej części serii Skargi Utraconych Ziemi pl. „Sioban” oraz albumu „Arachnea” z serii Thorgal.



## MAKROANKIETA

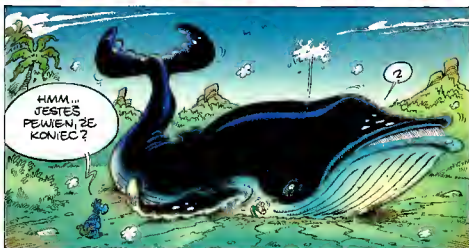
Wyniki jasno pokazują, że nasi czytelnicy najbardziej lubią dłuższe historie. Pierwsze trzy miejsca zajęły długie albumy, które prezentowaliśmy w odcinkach na łamach gazety:

1. Księżyc nocy
2. Yans: Planeta Czarów
3. Sprycjan i Fantazjusz w Nowym Jarku.
4. Mały Sprytek
5. Sinister i Dezter

Zapraszamy do głosowania. Prześlijcie swoje głosy na kartkach pocztowych na adres redakcji lub pocztą elektroniczną na adres [sk@egmont.pl](mailto:sk@egmont.pl)

# NABUCHODINOZAU

METAMORFOZA





SC. HERLE, RYS. WIDENLOCHER

# NABUCHODINOZAU

© DARGAUD (SUISSE) 1999, z albumu „RAMDAM SUR LE RIFT”, przeł. Maria Mosiewicz-Szuster

SYMULACJA





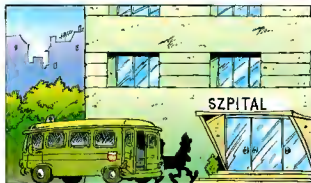
# BRYGADA SPECJALNA



- Achdé & Cauvin

# BRYGADA SPECJALNA

© DARGAUD z albumów „LA SEMAINE DES 40 HEURES” i „COUPS, COUPS C'EST NOUS!” przeł. Marcin Mostowicz. Sczytny



Achdé (199)



# GUMA NADII



